

NINTENDO

WORLD CUP

TM
MC

FOUR
PLAYER
GAME

4

JUSQU'À
QUATRE
JOUEURS

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.



PRECAUTIONS

- 1) This is a high precision Game Pak. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
- 2) Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
- 3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.
- 4) Store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
- 5) Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak into the Control Deck.

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specification and design are subject to change without notice.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System® ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Thank you for selecting the Nintendo World Cup™* soccer game for your Nintendo Entertainment System® .

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this booklet for future reference.

CONTENTS

WORLD CUP PLAY !	4
CONTROLLER OPERATIONS	5
GAME SELECTION	7
TEAM AND PLAYER SELECTION	9
PLANNING YOUR GAME STRATEGY	10
HOW TO PLAY	13
PASSWORDS	16
HOW TO PLAY 2P, 3P, AND 4P MATCH GAMES	17

TM & ® are trademarks of Nintendo of America Inc.

©1990 Nintendo of America Inc.

★ ©1990 Technos Japan Corp.

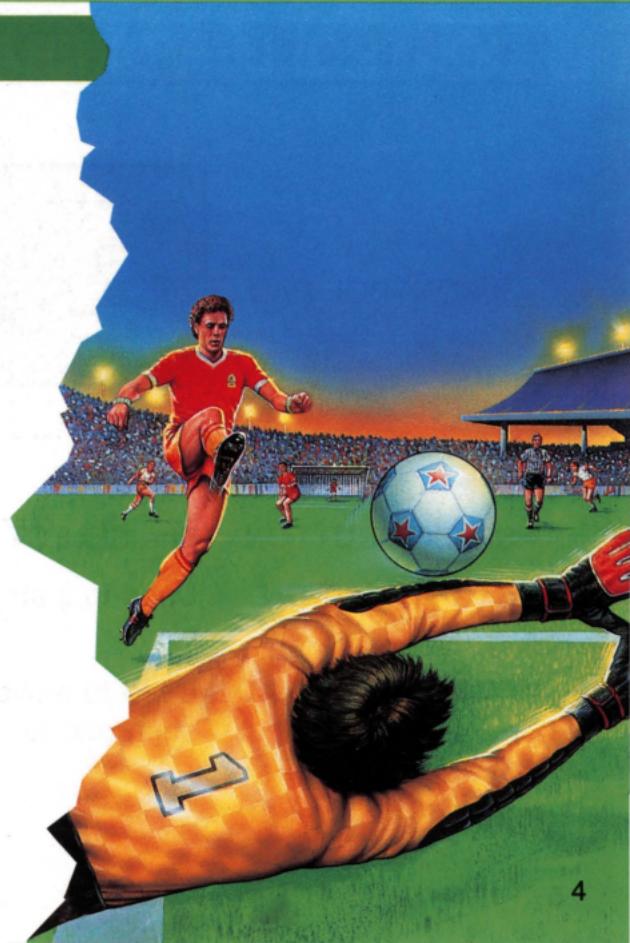
WORLD CUP PLAY!

The World Cup competition is the greatest sporting event in the world. National teams from 13 different countries have come together with the hopes of taking home the coveted World Cup Trophy.

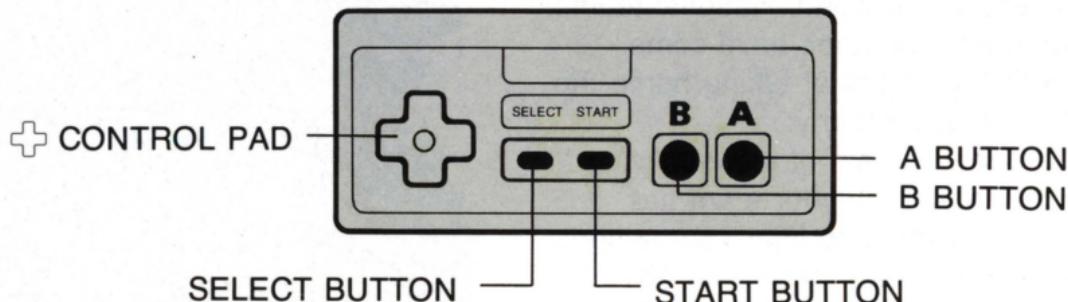
While others may dream of just surviving the qualifying matches, your team has made it to the World Cup final Tournament. The competition will be tough, but you have the perfect game plan. Will you be ready to take on the world's best and come out on top?

Choose only the best players (each player has special skills and strengths), pick your field conditions, and plan your game strategy in the first four player World Class soccer game for the NES.

Bring the excitement of international soccer to your home with Nintendo World Cup. Pass ... Shoot ... SCORE!!! It's world class fun!



CONTROLLER OPERATIONS



- ▶ **SELECT BUTTON** The SELECT Button is not used.
- ▶ **START BUTTON** Used to start the game and to pause the game during play.
- ▶ **+ CONTROL PAD** Used to move players, control the direction of a pass or shot, and to move the cursor on any option screen.

- ▶ **A BUTTON** Use the A Button to pass the ball or to ask your teammates to pass you the ball when you are on offense. When you are on defense, you can tackle your opponent or tell your teammates to tackle by pressing the A Button.
- ▶ **B BUTTON** Use the B Button to shoot the ball or to ask your teammates to shoot the ball when you are on offense. When you are on defense, you can slide into your opponent or tell your teammates to slide by pressing the B Button.



Each player has a special trick shot. By pressing the A and B Buttons simultaneously or simultaneously with the  Control Pad, you can activate each player's Super Kick!



NINTENDO WORLD CUP

GAME SELECTION

At the title screen, move the cursor to the desired number of players then press the START Button.
(Note: the 3P or 4P Match mode can only be selected if a 4-player adapter is plugged in to your NES.)



★ TOURNAMENT MODE

1P (1 PLAYER VS THE COMPUTER)

Compete against the world's best in the World Cup Tournament.
If you defeat all 12 teams in the Tournament, the World Cup Trophy is yours!

2P (2 PLAYERS VS THE COMPUTER)

Team up with another friend for twice the action!

★MATCH MODE

2P (1 PLAYER VS 1 PLAYER)

Set up your own dream matches in various locations around the world in this exciting match game.

3P (2 PLAYERS VS 1 PLAYER)

Plug in the NES Satellite or NES Four Score and team up with 2 friends for a unique 3-player game.

4P (2 PLAYERS VS 2 PLAYERS)

Get all the excitement of simultaneous four person play by using the NES Satellite or NES Four Score with your Nintendo World Cup Game Pak. Four players means four times the fun!

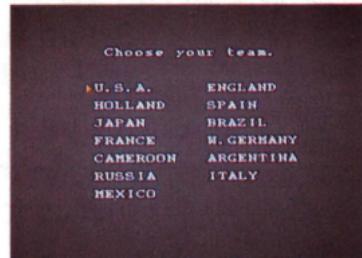
TEAM AND PLAYER SELECTION

★ TEAM SELECTION

Each team has its own unique characteristics.

Some teams are very fast, some are excellent at defense, while others are good passers. Try to find the team that has the best overall skills, or pick an underdog team and see how far you can go!

In the 1P (player) or 2P Tournament games, you or your teammate will select a country to represent. In the 2P (player), 3P or 4P Match games, each team will select a country to represent.

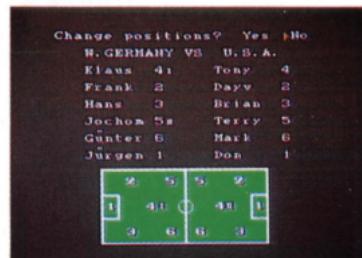


★ PLAYER POSITION

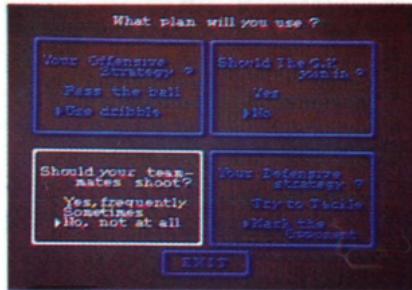
Just like the team selection, each player has his own unique set of characteristics. Since you only control one player and the computer controls the rest of your team, experiment with different players to find the athlete with the best overall skills.

To change the player's position, move the cursor to "YES" and select with the A Button. Assign a player to each position using the cursor and A Button.

The player with the roman numeral I is the player you control (the roman numeral II will appear next to the second player's name in multiple player games).



PLANNING YOUR GAME STRATEGY



Planning your strategy is very important to winning each game. In order to make it to the World Cup finals, you must learn different techniques and make adjustments to your opponents game plans. To plan your game strategy, move the cursor to the option you want and select with the A Button. Once you have decided on a game plan, move the cursor to the exit box and press the A Button to begin play.

YOUR OFFENSIVE STRATEGY?

Do you want your teammates to pass you the ball or do you want them to dribble the ball up the field. If you choose to have them dribble the ball up the field, you can ask them to pass you the ball by pressing the A Button.

SHOULD THE GOAL KEEPER (G.K.) JOIN IN?

Need a quick score? Pull your goalie and have an extra person on the offensive end. But remember, if you pull your goalie, the other team has a better chance of scoring because your goalie may not get back to defend the goal in time.

SHOULD YOUR TEAMMATES SHOOT?

Sometimes it is helpful to get a little extra scoring punch from your teammates. You decide if they should shoot the ball frequently, only sometimes, or not at all.

YOUR DEFENSIVE STRATEGY?

Should your teammates try to tackle your opponents, or should they try to just mark (covering a player on defense) them, you tell them to tackle or slide with either the A or B Buttons.

Not every team is the same. Plan your strategy carefully for each team and make any necessary adjustments during half-time. Defeating all the teams and capturing the World Cup Trophy will depend on how you prepare for each match!

HOW TO PLAY

By using the  Control pad in conjunction with the A and B Buttons, you can control the offensive and defensive moves of your player and your teammates.

★ OFFENSE

Dribbling

When you have the ball, you can control your dribble by moving the  Control Pad in any direction.

Passing

If you want to pass the ball to a teammate, press the A Button and the computer will automatically pass the ball to your nearest teammate. If a teammate has the ball and you would like him to pass the ball to you, press the A Button.



Shooting

By pressing the B Button and any direction on the  Control Pad simultaneously, you can shoot the ball to that area. You can also ask your teammates to shoot the ball by pressing the B Button.

Super Kicks

By pressing the A and B Buttons simultaneously or simultaneously with the  Control Pad, you can activate that player's Super Kick. These are powerful kicks that are very hard to block. Because they are difficult for the players to do, you are limited to five Super Kicks per half.

High Power Kicks

Once you have used all your Super Kicks, you can still have a powerful shot. This High Power Kick is activated by taking a certain number of steps before shooting the ball with the B Button (some players are very strong and don't need to take as many steps to activate the High Power Kick).



★DEFENSE

Tackling & Sliding

If you are near an opponent who has the ball, you can tackle him by pressing the A Button or slide into him by pressing the B Button. If a teammate is closer to the ball handler, you can ask him to tackle or slide into the opponent by pressing either the A or B Buttons.



If you are close enough to your opponent when you tackle or slide, you can usually take the ball away from him and temporarily knock him down. If a player is hit often enough or hard enough, they will stay down until a goal is scored or the half ends.



Be sure and check the player's communication box at the bottom left-hand corner of the screen. Talk with your teammates, using either the A or B Buttons. They will tell you what their next action will be.

★CORNER KICKS AND THROW-INS

If the ball is kicked out of bounds over the endline or across a sideline, the computer will automatically send a player to get the ball and throw it back into play.



PASSWORDS

In the Tournament mode, you will be given a password at the end of every match. Write this number down for future reference.

Once you have a password, you can begin a match from the last game you have won. To enter a password, press up or down to select a number, then press left or right to select the number's position.



HOW TO PLAY 2P, 3P AND 4P MATCH GAMES

For multiple player excitement, use a NES Satellite or NES Four Score to challenge a friend or team up with another in the ultimate dream match.



NES Satellite™



NES Four Score™

When a multiple player game is selected, each player or team can use the Control Pad to select a country to represent. Once the teams have been selected, you can choose the conditions of the playing field for added challenge.



★ ★ ★ PASSWORDS MEMO ★ ★ ★

DATE	LAST GAME	PASSWORD

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



ATTENTION

- 1) Ce jeu est de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le frapper, de l'échapper. Ne pas le démonter.
- 2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
- 3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
- 4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
- 5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des matériaux étrangers avant d'insérer cette dernière dans le Control Deck.

N.B.: Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.

△ ATTENTION △

NE PAS UTILISER AVEC UN TÉLÉVISEUR À PROJECTION PAR TRANSPARENCE

Pour prévenir la persistance de l'image, l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence est déconseillée avec le système de jeu et les cartouches de jeu Nintendo. Les jeux vidéo avec scènes fixes pourraient causer des dommages permanents à l'écran d'un téléviseur à projection par transparence. Ce même téléviseur pourrait également subir des dommages suite à la mise en attente ou en pause d'un jeu vidéo. Nintendo ne sera pas tenu responsable de tout dommage résultant de l'utilisation d'un téléviseur à projection par transparence avec ses cartouches de jeu. Une telle situation n'est pas le résultat d'un défaut du SJN ni des cartouches de jeu Nintendo, d'autres images fixes ou répétitives peuvent causer des dommages similaires à un téléviseur à projection par transparence. Contacter le fabricant du téléviseur pour plus d'information.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Nintendo World Cup^{MC*} pour système de jeu Nintendo^{MD}.

Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de l'utilisation adéquate de votre nouveau jeu et conserver le manuel pour vous y référer ultérieurement.

MATIÈRE

LE JEU	22
MODE D'OPÉRATION DU BLOC DE COMMANDE	23
SÉLECTION DE JEU	25
SÉLECTION DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS	27
PLANIFICATION DE LA STRATÉGIE DE JEU	28
PROCÉDURE DE JEU	31
MOTS DE PASSE	34
PROCÉDURES DE JEU POUR PARTIES À 2J, 3J ET 4J	35

MC et MD désigne les marques de commerce de Nintendo of America Inc.

©1990 Nintendo of America Inc.

★ ©1990 Technos Japan Corp.

LE JEU

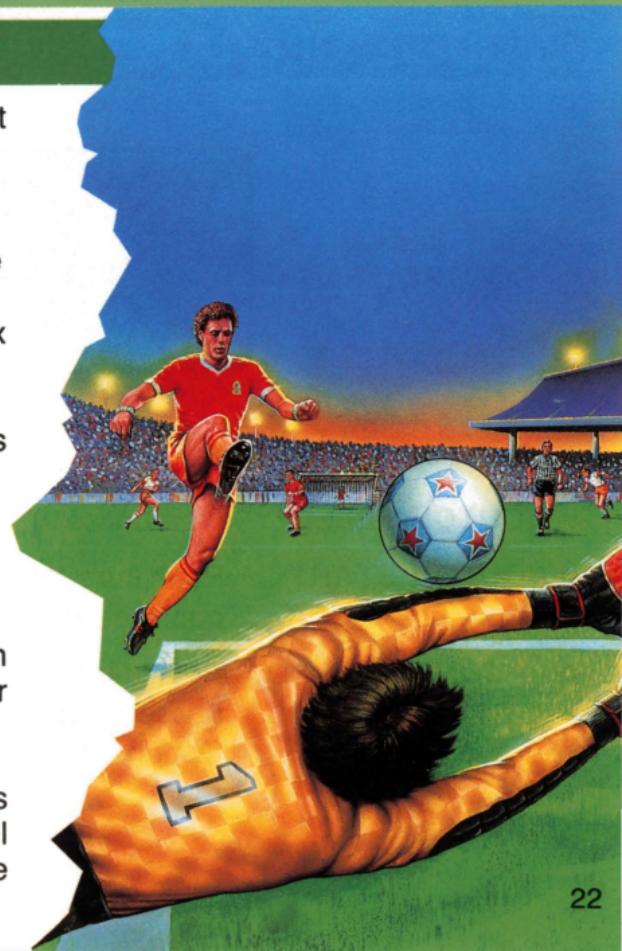
La compétition pour la Coupe du monde est l'événement sportif le plus important au monde. Les équipes nationale de 13 pays différents se réunissent pour déterminer l'équipe gagnante du trophée tant convoité de la Coupe du monde.

Certains sont satisfaits lorsqu'ils survivent aux parties de qualification, votre équipe s'est donnée pour but la finale de la Coupe du monde. La compétition est ardue mais vous détenez une stratégie de jeu infaillible.

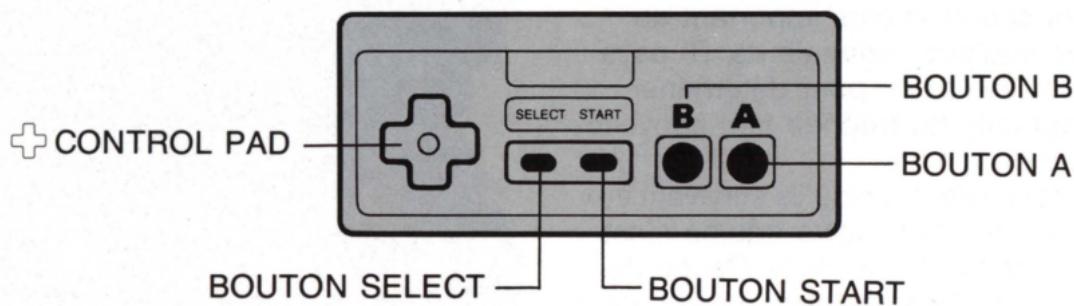
Êtes-vous prêts à affronter les meilleurs joueurs au monde et triompher?

Ne choisissez que les meilleurs joueurs (chaque joueur a des talents et des points forts particuliers), déterminez l'état du terrain et établissez votre stratégie de jeu au premier jeu de soccer Nintendo de calibre mondial pour quatre joueurs.

Vivez l'exaltation du soccer international dans votre foyer avec Nintendo World Cup. Il passe... il lance... et COMPTE!!! Du plaisir de calibre international.



MODE D'OPÉRATION DU BLOC DE COMMANDE



- ▶ **BOUTON SELECT** Non utilisé.
- ▶ **BOUTON START** Pour faire débuter la partie ou appeler une pause au cours de la partie.
- ▶ **+ CONTROL PAD** Pour déplacer les joueurs, contrôler la trajectoire d'une passe ou d'un lancer et déplacer la curseur au tableau Option.

- **BOUTON A** En situation offensive, pour passer le ballon ou pour obtenir qu'un coéquipier vous passe le ballon. En situation défensive, pour plaquer un adversaire ou pour obtenir qu'un coéquipier plaque un adversaire.
- **BOUTON B** En situation offensive, pour lancer le ballon ou pour obtenir qu'un coéquipier lance le ballon. En situation défensive, pour glisser sur un adversaire ou obtenir qu'un coéquipier glisse sur un adversaire.

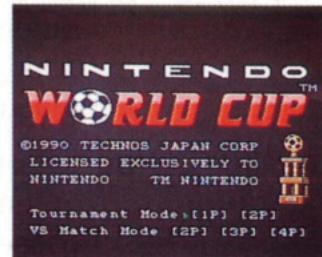
BOTTÉS SPÉCIAUX

Chaque joueur peut effectuer un botté particulier. En appuyant sur les boutons A et B simultanément ou sur les boutons A et B et le  Control Pad simultanément, vous pouvez actionner le botté spécial à chaque joueur.



SÉLECTION DE JEU

Au tableau Titre, déplacez le curseur vers le nombre de joueurs désiré et appuyez sur le bouton START. (N.B.: Les modes 3J et 4J peuvent être sélectionnés si un adaptateur 4-joueurs est branché sur votre système de jeu.)



★ MODE TOURNOI

1J (1 JOUEUR(SE) CONTRE ORDINATEUR)

Affrontez les meilleures équipes du monde au tournoi de la Coupe du monde. Si vous vainquez les 12 équipes du tournoi, la coupe du monde est à vous!

2J (2 JOUEUR(SE)S CONTRE ORDINATEUR)

Faites équipe avec un(e) ami(e) pour deux fois plus d'action!

★ MODE

2J (1 JOUEUR(SE) CONTRE 1 JOUEUR(SE))

Organisez des parties de rêve dans divers endroits du monde.

3J (2 JOUEUR(SE)S CONTRE 1 JOUEUR(SE))

Branchez le NES Satellite ou le NES Four Score et faites équipe avec 2 ami(e)s pour une partie à 3 joueur(se)s unique.

4J (2 JOUEUR(SE)S CONTRE 2 JOUEUR(SE)S)

Éprouvez toutes les joies des jeux à quatre joueur(se)s en utilisant le NES Satellite ou le NES Four Score avec votre cartouche de jeu Nintendo World Cup. Quatre joueur(se)s procurent quatre fois plus de plaisir!

SÉLECTION D'ÉQUIPES ET DE JOUEURS

★ SÉLECTION D'ÉQUIPES

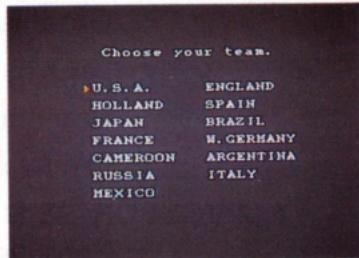
Chaque équipe a ses propres caractéristiques. Certaines sont rapides, certaines très fortes à la défensive, d'autres ont un jeu de passes incroyable. Essayez de trouver l'équipe qui possède le plus d'attributs ou choisissez une équipe de perdants et voyez jusqu'où vous irez.

Aux tournois à 1J ou 2J, vous (ou votre coéquipier(ère)) devez sélectionner un pays à représenter. Aux joutes à 2J, 3J ou 4J, chaque équipe doit choisir un pays à représenter.

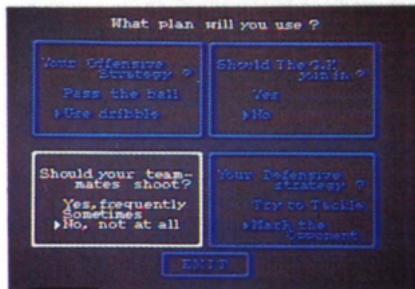
★ POSITION DU JOUEUR

Comme pour les équipes, chaque joueur a ses propres caractéristiques. Comme vous ne contrôlez qu'un joueur et que l'ordinateur contrôle le reste de l'équipe, vous devez essayer chaque joueur pour découvrir le meilleur. Pour changer la position des joueurs, déplacez le curseur vers "YES" et appuyez sur le bouton A pour enregistrer votre sélection. Assignez un joueur à chaque position en utilisant toujours le curseur et le bouton A.

Le joueur portant le chiffre romain I est celui que vous contrôlez (aux parties à joueurs multiples, le chiffre romain II apparaîtra près du nom du deuxième joueur).



PLANIFICATION DE VOTRE STRATÉGIE DE JEU



L'organisation d'une stratégie est primordiale si vous voulez vous rendre aux finales de la Coupe du monde. Vous devez apprendre diverses techniques et vous ajuster à celles de vos adversaires. Pour planifier votre stratégie de jeu, déplacez le curseur vers l'option que vous désirez et appuyez sur le bouton A pour enregistrer votre sélection. Lorsque vous avez déterminé votre stratégie de jeu, déplacez le curseur vers la boîte de sortie et appuyez sur le bouton A pour faire débuter la partie.

VOTRE STRATÉGIE À L'ATTAQUE?

Voulez-vous que vos coéquipiers vous passent le ballon ou préférez-vous qu'ils le dribbent jusqu'au bout du terrain? Si vous préférez qu'ils dribbent le ballon, vous pouvez obtenir qu'ils vous passent le ballon en appuyant sur le bouton A.

LE GARDIEN DE BUT DEVRAIT-IL ÊTRE RETIRÉ?

Besoin d'un but rapide? Retirez votre gardien et remplacez-le par un joueur offensif additionnel. Mais attention! En retirant votre gardien, vous offrez à l'équipe adverse de meilleures chances de marquer.

VOS COÉQUIPIERS DEVRAIENT-ILS LANCER?

Les buts de vos coéquipiers peuvent s'avérer stimulants. À vous de déterminer si vous les laisserez lancer souvent, de temps en temps ou jamais.

VOTRE STRATÉGIE À LA DÉFENSIVE?

Vos coéquipiers devraient-ils plaquer les joueurs adverses ou les couvrir? Appuyez sur le bouton A ou B pour qu'ils les plaquent ou glissent dessus.

Chaque équipe est différente. Planifiez une stratégie particulière pour chaque équipe et faites les ajustements nécessaires en cours de partie. Votre triomphe sur les équipes et l'obtention de la Coupe du monde reposent sur la préparation de chaque partie.

PROCÉDURES DE JEU

En appuyant simultanément sur le  Control Pad et les boutons A et B, vous pouvez contrôler les déplacements à l'offensive et à la défensive de votre joueur et de ses coéquipiers.

★ OFFENSE

Dribble

Lorsque vous êtes en possession du ballon, vous pouvez contrôler votre dribble en appuyant sur la flèche appropriée du  Control Pad.

Passes

Si vous voulez passer le ballon à un coéquipier, appuyez sur le bouton A pour que l'ordinateur passe automatiquement le ballon au coéquipier le plus près. Pour obtenir qu'un coéquipier en possession du ballon vous passe le ballon, appuyez sur le bouton A.



Lancers

Pour lancer le ballon au but, appuyez simultanément sur le bouton B et sur la flèche appropriée du  Control Pad pour diriger le lancer. Vous pouvez également obtenir qu'un coéquipier lance le ballon en appuyant sur le bouton B.

**Super bottés**

En appuyant sur les boutons A et B simultanément ou sur les boutons A et B et sur le  Control Pad simultanément, vous pouvez actionner le super botté de votre joueur. Ces bottés puissants sont très difficiles à bloquer et comme ils prennent beaucoup d'énergie, vous êtes limité à cinq par demie.

Super bottés élevés

Lorsque vous avez épuisé tous vos super bottés, vous disposez encore d'un botté puissant: le super botté élevé. Pour réaliser ce botté, vous devez prendre un élan avant de frapper le ballon en appuyant sur le bouton B (certains joueurs plus forts n'ont pas besoin d'un élan très long pour actionner le super botté élevé).



★ DÉFENSE

Plaquage et glissades

Si vous êtes près du joueur adverse en possession du ballon, vous pouvez le plaquer en appuyant sur le bouton A ou glisser sur lui en appuyant sur le bouton B. Si un coéquipier est plus près que vous de ce joueur, vous pouvez obtenir qu'il le plaque ou glisse dessus en appuyant sur le bouton A ou B.

Si vous êtes assez près de votre adversaire lorsque vous le plaquez ou glissez sur lui, vous pouvez habituellement lui faire perdre le ballon momentanément et le faire tomber. Si le joueur est frappé assez solidement, il restera au sol jusqu'à ce qu'un but soit compté ou jusqu'à la fin de la demie.



Vérifiez la boîte de communication des joueurs dans le coin inférieur gauche de l'écran. Parlez avec vos coéquipiers en appuyant sur le bouton A ou B. Ils vous feront part du prochain déplacement qu'ils projettent de faire.

★ COIN

Si le ballon est frappé hors limites, l'ordinateur enverra automatiquement un joueur chercher le ballon et le remettre en jeu.



MOTS DE PASSE

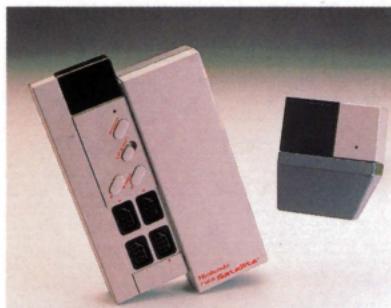
Au mode Tournoi, on vous donnera un mot de passe à la fin de chaque partie. Notez ce mot de passe pour ne pas l'oublier.

Lorsque vous avez un mot de passe, vous pouvez recommencer à jouer à partir de la dernière partie que vous avez gagnée. Pour entrer un mot de passe, appuyez sur la flèche vers le haut ou vers le bas du  Control Pad pour sélectionner un nombre, appuyez ensuite sur la flèche vers la droite pour sélectionner la position de ce nombre.



PROCÉDURES DE JEU POUR PARTIES À 2J, 3J ET 4J

Pour multiplier le plaisir, utilisez un NES Satellite ou un NES Four Score pour lancer un défi à un(e) ami(e) ou pour faire équipe avec un(e) ami(e) et jouer une partie de rêve.



NES Four Score™



NES Satellite™

Lorsqu'une partie à joueurs multiples est sélectionnée, chaque joueur(se) doit utiliser le  Control Pad pour sélectionner le pays qu'il(elle) veut représenter. Lorsque les équipes sont déterminéss, vous pouvez choisir les conditions du terrain pour ajouter encore plus au défi.



★★★MOTS DE PASSE★★★

DATE	DERNIÈRE PARTIE	MOT DE PASSE

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z 4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repair or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect 0-416-252-GAME (4263)** for the amount of the service charge.

Payments must be made by certified cheques or money orders, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. ("Mattel") garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo ("Cartouche") (excluant les accessoires de cartouche) est exempte de défectuosités de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il survient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera à sa discréction la cartouche défectueuse sans frais.

Pour vous prévaloir de ce service de garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES', 800 Islington Avenue, Toronto (Ontario) M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la

garantie limitée de 90 jours seront, à la discréction de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **0-416-252-GAME (4263)** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques certifiés ou mandats-poste à l'ordre de Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.



Distributed by Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
MADE IN JAPAN by Nintendo
Distribué par Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
FABRIQUÉ AU JAPON par Nintendo



PRINTED IN JAPAN
IMPRIM AU JAPON